

2022.06.15

부기의 도서관

부기부커팀
최준희, 이대영, 변지현, 홍성훈, 전서영



1

영상

2

목차

01	02	03	04
프로젝트 개요	제안배경 및 기획의도	캐릭터 설정	스토리 시나리오
05	06	07	
메인 화면 구성 & 인터페이스	미니게임 구성 & 시스템 설정	영상 스토리보드	

3

4

1
프로젝트 개요

1. 프로젝트 개요



- 프로젝트명 - 부기의 도서관
- 팀원 역할
 - 최준희. 영상제작
 - 이대영. 게임제작
 - 변지현. 디자인 및 발표
 - 홍성훈. PPT제작 및 에셋 조사
 - 전서영. 일러스트 및 스토리구성

5

1. 프로젝트 개요

- 게임장르
 - 아케이드 미니게임
- 목표 타겟층
 - 학술정보관 이용자
- 플레이 방식
 - 캐릭터를 조작하며 다양한 미니게임을 일정 횟수 클리어하면 꿈에서 탈출하는 방식

6

1. 프로젝트 개요

- 특징
 - 한성대학교 학술정보관 배경과 한성대학교의 마스코트 캐릭터로 이용자들에게 친근감을 줄 수 있음
 - 인터페이스가 매우 단순하여 누구나 쉽게 할 수 있음
 - 교육과 오락이 동시 진행됨
 - 다양한 미니게임으로 교육적인 의도를 숨기고 흥미를 높일 수 있음

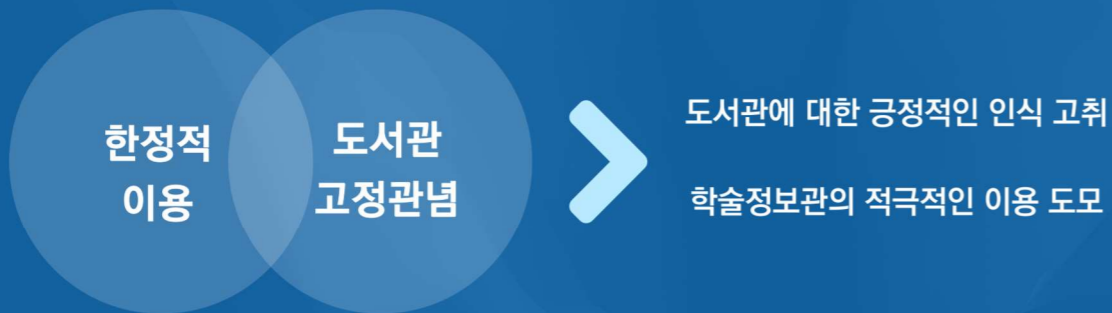
7

2 제안배경 및 기획의도

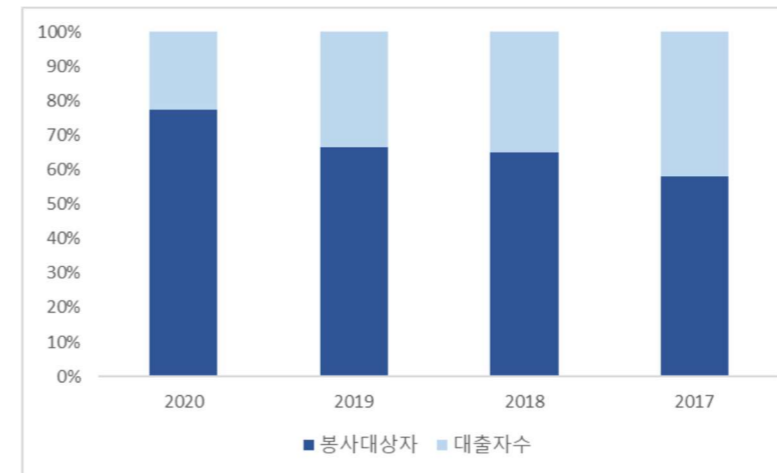
8



2. 제안배경 및 기획의도



2. 제안배경 및 기획의도

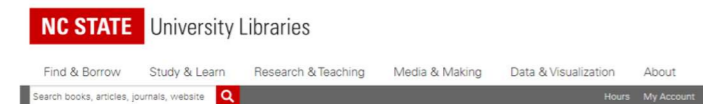


2. 제안배경 및 기획의도

게임화(gamification)

게임 외적인 분야에서 문제 해결, 지식 전달, 행동 및 관심 유도 혹은 마케팅을 위해 게임의 '매커니즘'과 사고방식을 접목시키는 것

네이버 지식백과 게임용어사전:기린/용어



Home / Projects / Mobile Scavenger Hunt

Mobile Scavenger Hunt

A mobile, game-based way to introduce students to the library.

2. 제안배경 및 기획의도

직접적인 목표를 숨기고 오락을 통해
 학술정보관, 더 나아가 도서관에 대한
 긍정적 인식 고취 및 고정관념 제거

3 캐릭터 설정

13

3. 캐릭터 설정



○ 메인캐릭터: 플레이어

- 스토리를 진행하는 메인 캐릭터로 플레이어가 게임을 진행할 때 사용한다.
- 한성대학교 고학번(화석)학생이다. 도서관에 대한 편견으로 도서관에 가본 적이 없다.
- 플레이가 진행되며 도서관에 대한 편견이 사라지고 친숙함과 흥미를 가지게 됨.

14

4 스토리 시나리오

15

4. 스토리 시나리오

○ 프롤로그 스토리

특이사항은 한성대학교 화석, 싫어하는 건 도서관.
 그런 나에게 학술정보관은 지난 4년 간, 힐끗 쳐다보기만 했지 제대로 이용해본적이 없는-
 '몰랐고 모르겠고 앞으로도 모를' 곳이었다. 그러다 한 번 긴 꿈을 꿔다.
 "분명히 네가 좋아할 곳이야!"
 한성대학교의 마스코트, 상상부기가 자신의 미끌한 손을 건네는 장면으로 시작된 꿈이었다.
 부기의 뒤를 따라가니 구불구불한 알 수 없는 미로 입구에 도착했다.
 "어디를 가는데 이렇게 길이 복잡해?"
 부기는 별 대답없이 나를 이끌었다. 그런데 드문드문 익숙한 건물이 보인다.
 '저기는... 우촌관... 여기는 상상관... 제일 가까이는 미래관 ... 어 이 길은 설마?'

16

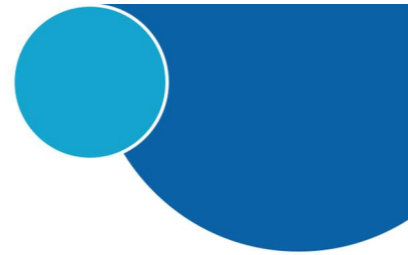
4. 스토리 시나리오

○ 프롤로그 스토리

부기의 손에 이끌려 미로를 돌고 돌아 도착한 곳은 학술정보관. '뭐야, 여길 내가 왜 좋아해?'
 나는 부기의 반짝이는 눈과 완전히 대비되는, 죽은 눈을 뜨고서 비수를 쫓았다.
 "도서관을 즐겁게 가는 사람이 어딴어? ... 그래, 아무래도 넌 모르겠지. 넌 거북이니까!!"
 그 후 매몰차게 뒤돌아 걸으니 갑자기 흑 꺼지는 땅. 꿈은 꿈답게 개연성이라고는 하나도 없구나- 싶었을 찰나!
 내 시야에 들어온 것은 어딘지 비릿한 미소를 짓는 상상부기였다...

화들짝 놀라 잠에서 깬 나. 방금 그 표정은 뭐였지? 아니 그보다 이 곳은 어디... 학술정보관 6층?
 그런데 뭔가 기묘하다. 그때 나는 직감했다.
 가만히 있다가는 이 꿈에서 영영 깨어나지 못할 거라는...

17



4. 스토리 시나리오

○ Happy Ending

나는 상상부기의 마음을 뒤늦게 헤아리고 말았다.
 그리고 학술정보관, 더 나아가 도서관에 대한 나의 잘못된 생각을 바꿀 수 있었다.
 비록 꿈 속의 도서관일지언정, 이곳에서 느낀 긍정적인 감정은 현실에서도 같을 것이 분명했기 때문이다.
 나 때문에 상처 받아 었나간 상상부기에게 내 손을 내밀었다. 그리고 사과했다...
 그러자 상상부기는 미끌거리는 손을 내밀어 화답해줬다.
 "드디어 내 마음을 알아줬구나! 앞으로 ... 학술정보관 많이 사랑해줘 ... 다른 도서관도 마찬가지로!"

상상부기와 화해한 나는 현실로 돌아왔다. 대면수업하러 등교해야한다. 아 ... 도서관 가고 싶다.

18



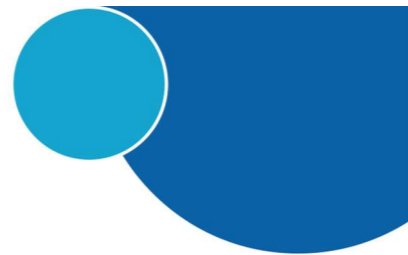
4. 스토리 시나리오

○ Bad Ending

광광광 -!
 "거기 누구 없어요?"
 "날 찾아?"

... 난 영원히 이 꿈 속에 갇히고 말았다.

19



20

5. 메인화면 구성 및 인터페이스

1. 아케이드 게임형식
 - 캐릭터는 어디로든 움직일 수 있다.
 - 마우스 조작을 통해 다양한 미니게임을 진행할 수 있다.
2. 게임 배경
 - 도서관을 배경으로 한다.
 - 도서관에 나오는 요소들을 이용해 게임을 진행한다.

21

6 미니게임 구성 및 시스템 설정

22

6. 미니게임 구성 및 시스템 설정

1. 미로게임: 이용자들에게 위치 정보 제공
2. 학생증 출입기: 도서관 출입기 사용 방법 제공
3. 반납 및 대출: 반납과 대출하는 장소 정보 제공
4. 그룹스터디실: 그룹스터디실의 역할과 위치 정보 제공
5. 6층 멀티미디어: 6층 멀티미디어실의 기능 정보 제공
6. 기타 흥미 유발 게임

23

6. 미니게임 구성 및 시스템 설정



○ 학생의 얼굴과 학생증을 대조하여 대출해주기

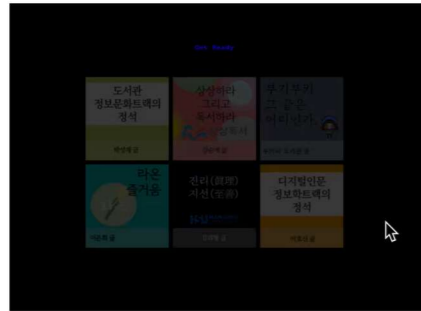
- 서있는 학생이 컴퓨터 속 인명사항과 같다면 '✓'

다르다면 '✗'를 누르는 게임

- 알맞게 버튼을 누를 경우 점수를 획득
- 알맞지 않은 버튼을 누를 경우 카운트, 카운트 횟수가 3회 누적시 Bad Ending

24

6. 미니게임 구성 및 시스템 설정

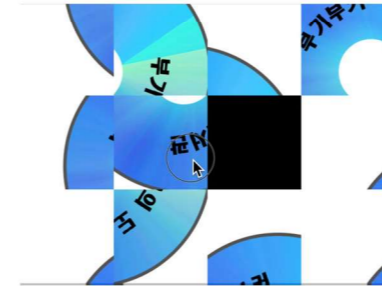


○ 기억력 게임

- 반납해야 하는 책의 순서를 기억해 올바르게 눌러야 하는 게임
 - 반납해야 하는 책은 매 턴마다 1개씩 증가.
 - 16턴 동안 알맞은 책을 고른다면 점수 누적
 - 알맞지 않은 책을 누를 경우 'Fail!'이 출력되며 게임 끝

25

6. 미니게임 구성 및 시스템 설정



○ 퍼즐 맞추기

- 슬라이딩 퍼즐 방식으로 cd모양을 맞추는 게임
 - 퍼즐 완성시 점수를 획득
 - 제한시간을 통해 게임의 난이도를 올릴 수 있음

26

6. 미니게임 구성 및 시스템 설정



○ 학생증 출입기 리듬게임

- 학생증을 대고 학술정보관에 들어오는 장면을 게임화
 - 알맞은 순간에 누를 경우 점수를 획득
 - 알맞지 않은 순간을 누를 경우 카운트, 카운트 횟수가 3회 누적시 bad ending

27



28

7. 영상 스토리보드

			다양한 캐릭터		뒤에서 아래로 슬라이드 상상부기 프렌즈
검정화면 + 자막	도서관에 즐겁게 가는 사람이 대체 어디있어?		올리지 효과+혼인	다양한 미니게임	아래에서 위로 슬라이드 게임플레이하면 계속
	나는 상상부기의 손에 이끌려 도서관에 찾아오게 되었다		뒤에 불려라! 뒤(안) 이렇게 들어가! 입자가 눈앞이. 올리지효과	꿈에 갇힌 주인공	아래에서 위로 슬라이드 주인공 일러스트 혹은 도트 삽입
	올리지 효과	검정화면 + 자막	나는 직감했다	주인공을 꿈에서 탈출시켜라!	뒤에서 아래로 슬라이드 미니게임 화면/인게임 화면
	그래 넌 아무것도 모르겠지 단지 기억이니까! 도서관 같이 자유롭게 공부할 수는 곳은 내가 제일 좋아하는 곳이라고!	인게임 화면	이 꿈에서 빠져나오기 위한 유명한 방법을	하늘색화면+자막	과연 주인공의 운명은?
	-		뒤에 배경 효과		뒤에 배경 효과

감사합니다.